

Проблема озвучки визуальных новелл



Ленофаг Семён

12+

Семён Ленофаг
Проблема озвучки
ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67938179

SelfPub; 2022

Аннотация

В данной работе я решил рассмотреть вопрос сложности озвучки визуальных новелл и ответить на вопрос, нужна ли озвучка новелл вообще.

Семён Ленофаг

Проблема озвучки ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ

Причина необходимости озвучивания визуальных новелл и есть ли смысл в присутствии голоса в таком жанре игр?

Здравствуйте уважаемые друзья сегодня, мы рассмотрим вопрос необходимости озвучки визуальных новелл. Любое хорошее произведение рано или поздно получает новые способы оформления, помогающие зрителю лучше его прочувствовать. По книгам Шекспира ставят театральные постановки, затем выводят на большой экран в кинотеатрах, вполне закономерно, что после триумфа «Бесконечного лета», породившего новые таланты в жанре новелл и резко пополнившие число фанатов подобных творений, встал вопрос о озвучке, как новом способе раскрытия произведения. Поможет ли это читателям прочувствовать полюбившиеся шедевры по-новому, или является бесполезной тратой времени, ведь такая работа невероятно сложна и очень мало людей могут выполнить её достойно? Что ж пора разобраться в столь сложном вопросе, разбив его на более мелкие с привязкой к культуре, экономике и психологии народов СНГ, присаживайтесь поудобнее друзья, мы начинаем наше путе-

шествие в мир визуальных новелл.

1)

Первый вопрос, какова экономическая и юридическая ситуация с визуальными новеллами в странах СНГ?

Затрагивая эту тему нам нужно понимать, что страны СНГ не Япония, у нас есть свой экономический и юридический уклад. У Японцев жанр новелл развивался много лет, на рынок выходило множество фирм, часть из которых банкротились, более успешные специалисты с опытом перетекали к сильным конкурентам. Путём не хитрого естественного отбора появились серьёзные издательства. При этом даже у наших братьев «бурят» жанр новелл не пользуется большой популярностью. Возникает вполне закономерный вопрос как же издатели остаются на плаву, ведь в нашей жизни всё стоит денег?

Ответ прост. В Японии очень жесткая система контроля населения, это почти тоталитарная страна, такие вещи как торренты, пиратство там представлены слабо. При малейшей попытки скачивания к тебе в дверь постучится спецназ. Гражданам Японии приходится покупать лицензионную мангу, аниме и новеллы, тратя свои кровные сбережения. Они наслаждаются этими произведениями пару недель, а потому ждут зарплату для повторения цикла. Именно поэтому у их хикканов, буквально вся квартира завалена дисками и мангой, был даже случай, когда японского хиккана завалило стопками манги насмерть. У наших хикканов тоже самое,

вот только мы храним всё на жёстких дисках, не заплатив ни копейки. Соответственно японские издатели имеют с новелл хороший гешефт и могут содержать штат художников, сценаристов, программистов, музыкантов и актёров озвучки. Более того в Европе и Америке привлекают для озвучки киношных актёров, а у японцев актёры озвучки – это отдельная профессия, то есть их бюджет такое позволяет.

В СНГ ситуация обратная, опыта создания подобных произведений у нас нет, кадровая база специалистов слабая, потребительская база находится в зачаточном состоянии. Самое главное очень низкая окупаемость данной работы. Был вполне качественный отечественный мультфильм в стиле аниме «Первый отряд», повествующий о второй мировой войне, (подробнее можете узнать на канале Таганай), изначально планировалось 4 фильма, но первый из них провалился в кинотеатрах. Я, как и другие посмотрел «первый отряд» с торрентов, не опасаясь врыва спецназа, что его и сгубило.

Аналогичная судьба постигла и мультик «Князь Владимир», отличная рисовка, качественная озвучка, интересный сюжет и главное наша родная атмосфера, настоящий русский сеттинг, который редко увидишь на экране, не считая упоротой клюквы. Планировалось 2 фильма, но как всегда из-за нехватки средств одним фильмом всё ограничилось.

Мы живём в мире капитализма, приносит деньги – есть контент, нет денег – очень жаль.

Сейчас в СНГ создают новеллы типа «бесконечное лето» зачастую на собственном энтузиазме в свободное от основной работы время, а ведь у людей есть семьи, домашние обязанности, учёба. Очень сложно создавать хорошие произведения, когда не знаешь окупится твоя работа, или её оплюют хейтеры.

Подведём итог экономическая и юридическая ситуация для жанра новелл в странах СНГ на данном этапе, подчёркиваю НА ДАННОМ этапе, не благоприятна.

2) Почему вдруг начали озвучивать визуальные новеллы?

Для ответа на такой вопрос нам надо понять, почему молодые ребята, в гараже слушая группу «Ария» решают создать свою группу? Почему школьник, увидев фильм с Брюсом Ли записывается в секцию карате? Почему девушка, прочитав роман, садится писать свою книгу, открывает в себе талант художницы или музыканта? И самое главное, почему программист, сценарист, музыкант и художник собравшись вместе пилят моды, не получая за них ни копейки, при этом создавая шедевры?

Ответ на эти вопросы элементарен. Потребляя информацию, не важно, в каком виде, музыка, игры, научная работа человек начинает творить сам, потребность самореализации заложена в нас природой. Но для творческого процесса мало потребить, нужно вдохновиться этой информацией.

Человек существо невероятно ленивое, для совершения

хотя бы самых элементарных действий, например, отрыв задницы от дивана, нужна ещё мотивация, чувство, которое всколыхнёт до самой глубины души.

Когда я вижу, как на «Бесконечное лето» выходят сотни модификаций, тысячи артов, фанфики, разгораются религиозные войны по принципу «моя вайфу лучшая, твоя мусор», то понимаю новелла «Бесконечное лето» и другие ей подобные произведения по-настоящему затронули души людей.

Появление озвучки в новеллах, одной из сложнейших и трудоёмких работ, я считаю признаком гениальности и востребованности подобных творений у пользователей.

3) Нужна ли озвучка ВН вообще?

Лично для меня это вопрос из серии «Нужно ли нам цветное кино, вместо чёрно-белого?», «Нужна ли озвучка в немом кино, может достаточно текстовых вставок между кадрами?»

Конечно, всё это нужно и озвучка в новеллах в том числе. Правильно подобранная озвучка помогает раскрыть произведение, указав на те детали, которые при первом прочтении могут быть упущены. Тем самым новелла станет читателю ближе, интереснее, а для некоторых даже заиграет новыми красками, показав ранее незамеченные факты.

Поясню на примере «Бесконечного лета», когда я пришёл в официальную группу, меня поразило, как мало люди знают о своих любимых героинях и героях, у меня даже созда-

лось впечатление, что многие читали новеллу через строчку, полностью игнорируя фоны, спрайты и музыку. А ведь именно все эти элементы служат для формирования образа персонажей и сюжета. Что бы их все прояснить мне в буквальном смысле пришлось написать книгу по новелле на 94 страницы, разжёвывая каждый жест, взгляд, слово, поступок персонажей.

Возьмём в пример Славю, её личность, как и у других героинь, сложна, проработана, раскрывается постепенно по мере развития сюжета. Девушка при первой встрече производит впечатление милой, заботливой пионерки, но когда она помогает Семёну подписать бегунок, то мы видим абсолютно другую девушку, на спрайте её взгляд строгий, решительный. В тексте речь носит, повелительный характер. Славя открывается нам с другой стороны, персонаж становится интереснее. Некоторые люди такого в упор не видят, а теперь представьте, как бы изменилась ситуация будь она озвучена. Первая встреча у ворот её голос мягкий, доброжелательный, успокаивающий. Сцена с бегунком, голос строгий, властный, решительный. Представьте, как будут шокированы читатели, столкнувшись с такой сильной переменной. Пропустить этот резкий контраст мимо ушей не получится. Героиня лучше раскроется.

Более того озвучка позволит сценаристу не разжёвывать в тексте слова героев, особенно это важно для женских персонажей.

Мужики по своей сути прямолинейны, наше «да» означает «да», «нет» означает «нет», а вот девушки – это совсем другая песня. Женское «да» это «да; нет; скорее да, чем нет; скорее нет, чем да; отвяжись; соглашусь для вида».

Возьмем для примера Лену, именно про неё сценарист пишет, что она своим голосом и поведением передаёт совсем не ту информацию, которую произносит вслух.

Сцена на лавочке, Лена говорит Семёну примерно следующее: «Жаль, что Шурик пропал», Семён соглашается и спрашивает: «ты же не думаешь, что искать Шурика ночью в лесу, хорошая идея?», Лена отвечает: «Нет, наверное», но Семён по интонации понимает, именно к этому Лена его и подталкивает.

В сцене, когда Семён утверждает, что случайно подглядывал за Алисой, Лена говорит, что верит, однако по её холодному, отстранённому тону герой приходит к выводу, что она не верит и лишь хочет от него отвязаться.

Такие выводы приходится прописывать сценаристу во внутреннем монологе Семёна, иначе читатель ничего не поймёт.

Представьте, вам в тексте попалась фраза «ты умный», вопрос на миллион, это сказано с издевкой, констатацией факта, удивлением, восхищением, презрением? Если от писателя нет хорошо прописанного контекста, прийти к однозначному выводу невозможно. Интонация же в голосе прямо на это укажет.

Лично мой вывод таков, озвучка не только нужна в новеллах в качестве опции, для некоторых людей она крайне важна. Есть визуалы, которые лучше отслеживают информацию зрительно, они обращают внимание на спрайты и фоны. Есть аудиалы, которые больше ориентированы на звук, для них озвучание особенно важно. И есть кинестетики, которым важны прикосновения, а озвучка поможет дополнить картину происходящего за неимением возможности пощупать персонажей.

4) Что препятствует созданию качественной озвучки и положительного восприятия её зрителями?

Первое, что приходит на мысль это высокие расходы на аудио оборудование, и действительно в сравнении с другими составляющими новелл, вроде рисовки, сценария, расходы на оборудование превосходят порой эти аспекты на несколько порядков.

Что нужно для написания сценария? Как минимум карандаш и листок бумаги.

Что нужно кодеру? Ноутбук и соответствующие программы.

Что нужно для хорошей графики? Ноутбук, набор графических программ.

А вот для хорошего озвучивания нужна как минимум студия, с изолированным помещением, дорогостоящим оборудованием и опытными специалистами, работающими не за

спасибо. Более того такие студии есть не в каждом городе. Тут ещё возникает вопрос логистики. Сценарист, кодер и художник, могут творить, при этом живя в разных городах, а вот с озвучкой всё сложнее, актёрам из разных городов будет тяжело согласовать такую работу, ведь иногда можно записать отдельную фразу, а порой надо на одном дыхании записывать целые диалоги нескольких персонажей.

Но это не главная проблема. Как сказал механик из лагеря на болоте в игре «Сталкер. Чистое небо», «Проблемы с железом я решаю на раз, но кривые руки не правлю».

Вот в этой цитате и раскрывается самая главная проблема озвучки, кадровый голод. Для качественной работы нужна команда профессионалов, состоящая из звукорежиссёра, специалиста по работе со звуком и актёров, причём количество актёров должно совпадать с числом действующих лиц в новелле. Думаю, вы понимаете, как сложно собрать всех этих людей под одной крышей.

Не менее важен и их профессионализм. Даже при наличии таланта и опыта, актёру мало прочесть по бумажке текст с выражением. Ему важно понять душу героя, раскрыть характер, осознать побудительные мотивы и обстоятельства, в которых персонаж разговаривает. Для этого звукорежиссёру, одному из важнейших людей команды, нужно пройти новеллу по несколько раз. И уже после, прочувствовав суть произведения, сутками растолковывать актёрам внутренний мир персонажей до тех пор, пока актёры не вживутся в роль, и

звукорежиссёр скажет: «ВЕРЮ!».

Более того звукорежиссёру нужно растолковать специалисту, по работе со звуком в каких обстоятельствах произнесена фраза для наложения лучшего эффекта. Если персонажи говорят на пляже, то голоса должны хорошо расходиться и отражаться от воды, если они говорят под землёй в туннеле, то нужен эффект эха, иначе игроку будет сложнее почувствовать атмосферу.

Любая ошибка руководителя в этих этапах и на озвучке можно смело ставить крест, зрителю не понравится. Как говорится «бед экинг, бед директинг».

Разберём данную ситуацию на примере «Бесконечного лета».

Пролог, мы знакомимся с главным героем, Семён прямо говорит о том, кто он по жизни, как ему тяжело. Тут особой работы звукорежиссёра не требуется, всё на поверхности, персонаж элементарен для понимания, актёр и сам может вжиться в образ. А для этого, ему следует пару недель провести в одиночестве в полутёмной квартире, смотря какие-нибудь депрессивные фильмы, и представить, что так будет всю жизнь, тем самым осознав чувство безысходности, которое пожирает Семёна, буквально ставя его в один шаг от суицида. И вот после этого он сможет голосом передать состояние персонажа, потому что станет им.

Есть и персонаж сложнее, Лена, для её понимания нужно обладать знаниями в психологии и биологии поведения, тут

уже первую скрипку играет звукорежиссёр.

День 6. Семён долго ищет пропавшую после ссоры Лену и находит её вечером, играющей на теннисном корте. У многих комментаторов возник вопрос «зачем она пропадала и почему вела себя так не адекватно с Семёном»? Вот тут звукорежиссёр и должен прояснить все эти моменты. Следите за руками, Лена по своему темпераменту меланхолик, эти люди, сталкиваясь со стрессом, не борются с ним, а убегают от него. Испытав стресс от того что Семён, как думает Лена, любит Алису она прячется ото всех, чтобы в своём коконе восстановить душевные силы. Будь это мужчина меланхолик он бы после ссоры ушёл в гараж от жены и тупо там сидел, пока не восстановится.

Далее чуть успокоившись, Лена, идёт играть в теннис, опять важный момент, для полного восстановления организм начинает выполнять заученные действия, тем самым возвращая себя в состояние покоя. Был случай, когда жена застукала мужа певца на любовнице и тот от стресса начал петь, сам не понимая, зачем это делает, а с точки зрения биологии всё логично.

Потом следует диалог между героями, Лена старается вести себя по отношению к Семёну отстранённо, словно он ей безразличен, но это лишь маска за которой скрывается боль, от того что любимый человек, отдал сердце другой, опять же стандартное поведение меланхолика скрыть чувства, уйти в себя. На её безразличном лице Семён замечает слезин-

ку, и уже позднее Лена срывается на плачь, то есть выпускает боль, не имея сил сдерживаться.

После мы видим сцену, в которой Лена прописывает Алисе с правой в челюсть, некоторые этой сцены опять же не поняли. Снова разжевываю по рабоче-крестьянски, встретив Алису, Лена, думая, что у них с Семёй роман, говорит примерно следующее: «забирай, сдаю с рук на руки», но Двачевская отказывается, так как слухи про Семёна распускала ради прикола, и говорит «не понимаю о чём ты». В этот момент до Лены доходит, Алиса лгала, и тут её накрывает, от осознания как чуть не погибло их счастье. Меланхолики очень терпеливые люди они очень многое могут спустить на тормоза, но они никогда не простят покушение на родного человека. У сангвиников много друзей при этом низкая эмоциональная привязка к ним. У меланхоликов друзей единицы, но в них они вкладывают всю душу, и за угрозу близким буквально могут оторвать голову. Как говорил Макс Пейн в своей игре «это закон жизни, если вы давите на человека, он отступает до определённого предела, а потом начинает давить в ответ». Меланхолики очень долго отступают, но потом и спрашивают старицей.

Лена говорит Алисе тихим, спокойным голосом, в котором сдерживается ярость «ах не понимаешь» и Алиса как женщина чувствует, что дело пахнет керосином и тут же заявляет «я к нему ни словом, ни делом, он мне не нужен».

Важнейший момент для озвучки, который часто не пони-

мают мужчины. Приведу пример из жизни, девушка в офисе спрашивает коллегу «как тебе новенькая» та отвечает «славная девушка», на что получает следующий ответ «я рада, что тебе она тоже не нравится». Мужчина со стороны может ничего не понять, потому что важно не то, что женщина говорит, а как она это говорит. Девушки общаются эмоциями, и именно так общалась Лена с Алисой. Мы услышали фразу «Ах не понимаешь», а в переводе с женского на человеческий она означает «Тебе хана тварь молись», после чего и прописывает ей в челюсть.

Вот это всё должен понять и разжевать актрисе режиссёр. Вдумайтесь, я вам полчаса вкратце разжёвываю одну сцену, таких сцен сотни, актёров десятков, а рассказать такое нужно каждому.

И даже в случае правильного объяснения и понимания со стороны актёра, важно правильно сыграть. Звукорежиссёр говорит «сыграй голосом грусть» актриса играет, но она сангвиник по характеру и грусть играет как сангвиник, а ей нужно сыграть как меланхолик и вот эту ошибку должен заметить звукорежиссёр и подсказать, как её исправить. По-хорошему такой проблемы не должно возникнуть, ведь в самом начале звукорежиссёр из сотен, подчёркиваю СОТЕН актёров, отбирает нескольких схожих по темпераменту с персонажами. На данном этапе придётся работать с тем, что есть, из-за кадрового голода.

Представьте, какой титанический труд нужно проделать,

да тут годы могут уйти! Держите эту мысль в голове, когда в следующий раз подумаете оплевать чью-то озвучку.

5) Есть ли перспективы в озвучивании ВН?

Узнав всё выше перечисленное многие решат, что озвучка дело гиблое. Однако я уже говорил в самом начале «экономическая и юридическая ситуация в странах СНГ на данном этапе, подчёркиваю НА ДАННОМ этапе, не благоприятна».

Мир меняется уже на наших глазах и то, что казалось невозможным, наоборот становится перспективным, как сказано в одной поговорке «когда мир переворачивается, победит успевший стать на голову». Разберём этот момент подробнее:

1)

Сам по себе жанр новелл очень удобен для старшего поколения, там относительно низкая динамика происходящего, а чтение под хорошую музыку и графику помогает расслабиться после сложного трудового дня. Я лично уже не молод, у меня есть работа, домашние и семейные обязанности, нет возможности сидеть сутками за компом задротя в «

Mass

Effect

». Гораздо удобнее взять в одну руку кружку тёплого чая, в другую беспроводную мышь, сесть на диван в метрах трёх от монитора, близкое сидение за которым уже осточертело на работе, и насладиться отличным произведением, созданным

группой людей, нашедших способ раскрыть свою душу.

Следовательно, читательская база будет расти, да и вообще Россия самая читающая страна в туалете.

2)

У пользователей есть потребность в качественной озвучке новелл. Посмотрите ютюб, он полон видео, где игровые блогеры проходят новеллы, озвучивая их своим голосом. И если озвучка мужчин не вызывает претензий, то, когда блогер пискляво пытается озвучить девушку, рука сама тянется к лицу. Прошли те времена, когда нас устраивала одnogолосая озвучка Володарского. Наберите на ютюбе «люди икс Володарский» и ужаснитесь от того, что услышите, а ведь раньше это смотрело целое поколение.

3)

Сам по себе жанр новелл, является отличным шансом для молодых талантов проявить себя. Сейчас серьёзные игры – это проект не за три копейки, над тем же «ведьмаком 3» трудилось 1500 человек. Представьте, насколько колоссальная проделана работа, и как тяжело попасть в такой рабочий коллектив.

В новеллах же трудится небольшая команда разных специалистов. Их производство относительно дешёво, не требует сверх дорогого оборудования (за исключением озвучки) и сроки изготовления вполне вменяемы. Тем самым молодые таланты, имея положительные отзывы, получают опыт, популярность и пополняют портфолио для перехода в более круп-

ные проекты.

Так же они могут стать отличным трамплином будущим актёрам. Возьмём Ульяновку из «Бесконечного лета». Для её озвучки потребуется девочка 14 лет с сангвиническим темпераментом, можно поискать в театральных кружках, получится каноничное озвучание, а девочка пополнит портфолио для поступления в театральный ВУЗ или устройство на работу.

4) Родной сеттинг и элементы нашей культуры даже в фантазийных новеллах привлекают читателей и вызывают интерес иностранцев, посмотрите комменты под клипами по БЛ, обязательно попадутся на иностранных языках, выражающие восхищение. Я до сих пор помню, как будучи школотроном впервые увидел в игре «космические рейнджеры» отсылки к нашей культуре. Они потрясли меня до глубины души, ведь до этого я рос на играх западных студий. А рейнджеры дали мне нашу, родную атмосферу. Позже я проходил игру по несколько раз выискивая отсылки в текстовых квестах, сюжетах, планетарных заданиях кайфуя от того как они вплетены в игру.

Новелла, «Бесконечное Лето» поразила ещё сильнее, пионер лагерь напомнил о детстве, а общая атмосфера, доброжелательности и уюта буквально пробила на слезу по безвозвратно ушедшей эпохе. Сцена с дискотекой нанесла сильнейший удар ностальгии, приятная мягкая музыка, красивый фон танцующих пионеров, и ты сидишь слушаешь, смот-

ришь впитывая этот бальзам всеми фибрами души, израненной взрослыми проблемами и бытовухой. В голове проносятся детство, когда самой большой проблемой были сбитые коленки и не выученный уроки, а мы просто были самими собой, мелкими, кричащими, счастливыми школотронами, даже не представляющими, что готовит нам будущее.

5)

Мир меняется, раньше он был двух полярным, позже однополярным и теперь мы живём в эпоху перемен, когда мир становится многополярным. Любые перемены – это потрясения общества, хорошего в них мало, даже у китайцев есть проклятие «Чтоб ты жил в эпоху перемен». В тоже время это открывает грамотным людям новые перспективы. Возьмём тот же ковид, страны изолировались друг от друга, логистические связи нарушились, экономические связи перестраиваются, старые игроки уходят с рынка, на их место приходят новые, появляются иные сферы для бизнеса.

Следом за экономикой меняется законодательство, гайки в интернете всё больше закручивают. Думаю, ни для кого не секрет, как нам тяжело стало находить фильмы и торренты. Всё чаще мы включаем VPN, а скоро вообще за книгами придётся ходить в библиотеки, как в старые времена. Я, будучи последователем святого пирата торренто огорчён этим явлением, с другой стороны для творцов это открывает новые перспективы, талантливые люди, в том числе и создатели новелл, обретут возможность получать за свою работу звон-

кую монету, а значит качество продукта в условиях конкуренции повысится. У нас станет как в Японии, многие студии пройдут, естественный отбор слабые отсеются, сильные завоюют рынок.

Подведём итог всему выше сказанному

Озвучка новелл очень сложна в реализации, но при этом востребована у пользователей и вполне перспективна в плане финансов.

Нынешний период отлично подходит для того чтобы первыми выйти на рынок и набрать свою фанбазу, которая в будущем будет готова платить за новеллы с озвучкой.

Пока новеллы во многом бесплатны у тех, кто занимается озвучкой, есть шанс набраться опыта и заявить о себе. Можно создавать, например, совместные озвучки разным студиям, когда одного персонажа озвучивают несколько человек, а в опциях будет возможность выбирать на каждого персонажа отдельную озвучку.

После этого пользователи смогут оставить комменты на общем для студий сайте какая озвучка им понравилась. Конечно, будут неудачи, будут высмеивания, без этого никак, такая ситуация нормальна, главное получить опыт. Так будет проведён отбор будущих актёров, кто-то из них лучше будет озвучивать апатичных персонажей, кто-то весёлых. Рано или поздно у нас как в Японии соберётся команда профессионалов.

Пока что как считаю стоит озвучить уже зарекомендовавшие себя новеллы, для прохождения тренировки. Впоследствии можно будет озвучивать новеллы уже на этапе их разработки совместно с фирмами, завоевавшими рынок. Рано или поздно эту свободную сферу рынка кто-нибудь займёт, и лучше быть первыми.

До наступления этих времён пройдёт не мало времени и будет много трудностей, однако награда за мытарства всё окупит, а пользователи смогут отдыхать душой наслаждаясь отличными произведениями.